

**PENERAPAN PERMAINAN *PUZZLE* DALAM MENGEMBANGKAN
KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA PERWANIDA II
BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh
WINI APRIANTI
NPM : 1611070201

Acc PBI
y Simanungkalit
15/3/2021

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Acc Pembimbing II
4/3/2021

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H / 2021 M**

**PENERAPAN PERMAINAN *PUZZLE* DALAM MENGEMBANGKAN
KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA PERWANIDA II
BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh

WINI APRIANTI

NPM : 1611070201

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing I : Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd.I.

Pembimbing II : Dr. Heny Wulandari , M.Pd.I

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H / 2021M**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Agar tidak terjadi kesalah pahaman dari judul ini, maka penulis perlu melakukan penegasan judul terlebih dahulu, judul yang dimaksud yaitu” Penerapan Permainan PUZZLE dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di RA Perwanida II Bandar Lampung”

Penerapan permainan puzzle adalah salah satu alat yang dapat mengembangkan kognitif anak. Puzzle adalah satu permainan modern yang dimainkan dengan cara menyusun potongan-potongan gambar atau simbol menjadi satu yang utuh. Melalui puzzle anak dapat belajar dan menyelesaikan masalah, dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan, ukuran dan warna, mengenal lambang bilangan dan huruf, dan beradaptasi dengan teman.

Perkembangan kognitif sangat dibutuhkan untuk perkembangan anak usia dini. perkembangan kognitif merupakan kemampuan anak untuk berfikir simbolis, berfikir egosentris dan memecahkan masalah. Perkembangan kognitif bertujuan mengembangkan berfikir anak untuk mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan berbagai macam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan matematika dan mempunyai kemampuan untuk memilih-milih, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti.

Dari seluruh penjelasan kata yang terdapat dalam judul skripsi ini, maka dapat ditegaskan bahwa yang dimaksud dengan skripsi ini yaitu suatu penelitian mengenai Penerapan Permainan Puzzle dalam Mengembangkan Kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Perwanida II Bandar Lampung

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan memberikan kegiatan pembelajaran yang mampu menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Pendidikan anak usia dini merupakan suatu pendidikan yang dilakukan pada anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Proses dan pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep yang bermakna bagi anak melalui pengalaman nyata, hanya pengalaman nyatalah yang memungkinkan anak menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu (*curiosity*) secara optimal dan menempatkan posisi pendidik sebagai pendamping, pembimbing serta fasilitator bagi anak.

Pendidikan yang diberikan pada anak bukan hanya bagaimana dia belajar mempersiapkan diri untuk melanjutkan pendidikan selanjutnya tetapi ajarkan juga tentang agama. Seperti yang disebutkan dalam surat Al-Luqman ayat 13 sebagai berikut:

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ ﴿١٣﴾

Artinya: *Dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: "Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar". (Q.S Al-Luqman ayat 13).*²

Dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Anak adalah mutiara bagi setiap orang, karena anak selain sebagai generasi penerus, anak mampu menjadi manusia yang unggul lebih baik dari ayah dan ibunya.

Dengan pandangan demikian para orang tua berusaha keras untuk mendidik anak, menyekolahkan dan memberikan semua ilmu yang dianggap mewakili keberhasilan kehidupan zaman ini kepada anak-anaknya. Langkah kongkrit yang dilakukan oleh orang tua untuk mewujudkan hal tersebut adalah dengan mengenalkan ilmu pendidikan sejak dini kepada anak melalui pendidikan prasekolah. metode pembelajaran yang sering kita temui pada pendidikan prasekolah di taman kanak-kanak metode bermain sambil belajar.

Pada masa usia dini anak mengalami masa keemasan (*the golden years*) yang merupakan masa dimana anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka pada masing-masing anak berbeda seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan, masa ini juga merupakan masa peletak dasar untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan kemampuan anak, yaitu kognitif, bahasa, sosial emosional, agama dan moral.³

Dari beberapa aspek perkembangan diatas penulis merasa tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berkaitan dengan kemampuan kognitif anak. Karena kemampuan kognitif mengenal konsep sangat penting dikuasai oleh anak, meskipun anak masih usia dini, karena dalam kehidupan sehari-hari manusia

².QS Al-Luqman ayat 13.

³ Hibana S, Rahman, *Konsep Dasar Anak Usia Dini*, (Yogyakarta, PGTKI Press, 2005) hal. 38

tidak bisa lepas dari hitung-hitungan. Jadi sejak dini kemampuan mengenal konsep bilangan harus ditingkatkan.⁴

Pada dasarnya anak memiliki kecerdasan yang berbeda dan banyak aspek kemampuan yang perlu dikembangkan, salah satunya adalah mengembangkan kemampuan kognitif. Kognitif adalah suatu proses yang terjadi secara internal didalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Perkembangan kognitif merupakan perubahan kognitif yang terjadi pada aspek kognitif anak, dimana perubahan ini merupakan suatu proses yang berkesinambungan. Karena untuk mengembangkan kecerdasan intelektual, kepribadian, sosial emosional, *kognitif*, moral dan kecakapan hidup pada anak usia dini.

Pada dasarnya perkembangan *kognitif* anak dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indranya sehingga dengan kemampuan yang didapatnya tersebut, anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai kodratnya. Sebagaimana firman Allah SWT dalam surat An-Nahl ayat 78 sebagai berikut:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ
وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

*Artinya: Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur. (Q.S An-Nahl ayat 78)*⁵

Berdasarkan surat An- Nahl ayat 78 tersebut, Allah menjelaskan fitrah manusia bahwa ketika terlahir didunia ini bayi tidak mengetahui suatu apapun juga. Tidaklah setitik pengetahuan terlintas dalam pikirannya. Yang dimilikinya hanyalah insting seorang bayi yang akan menangis ketika lapar atau pun haus serta potensi untuk berkembang berupa kemampuan berfikir serta kemampuan fisik.

Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir, berkreaitivitas dan berkarya. Kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir. Kemampuan

⁴ Romlah, *Pengembangan Media pembelajaran Puzzle melalui Kartu Angka di Taman kanak-kanak Sekar wangi Kedaton Bandar Lampung*, Jurnal Al-Athfal Vol. 1 No. 1, 2018. hal. 3

⁵ Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan terjemah (Bandung PT, Sygma Examedia Arkanlema), hal. 78

berpikir anak dapat dilihat saat anak dapat memecahkan masalah-masalah sederhana yang dihadapi, anak mengetahui benda, bentuk dan sebab akibat yang terjadi pada dirinya, anak usia dini mampu membuat karya-karya yang baru sesuai dengan pengetahuannya. Anak usia dini seharusnya melakukan kegiatan dengan aktif untuk mengetahui hal-hal baru dilingkungan.

Bermain bagi anak usia dini sangatlah penting, dengan bermain maka proses belajar akan efektif dan lebih cepat ditangkap pada saat mereka bermain serta salah satu manfaat dari bermain baik untuk pengembangan kognitif anak (fadlillah,). Menurut Piaget kemampuan kognitif anak hasil dari hubungan perkembangan otak dan sistem nervous dan pengalaman-pengalaman yang membantu individu untuk beradaptasi dengan lingkungannya (Kliegman dkk).

Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuan tentang apa yang mereka lihat, dengar, rasa, raba ataupun cium melalui panca indranya yang dimilikinya. Menurut Maslihan kognitif sendiri dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengerti sesuatu. Artinya mengerti menunjukkan kemampuan untuk menangkap sifat, arti, atau keterangan mengenai sesuatu serta mempunyai gambaran yang dimiliki seseorang untuk memahami sesuatu.⁶ Kemampuan kognitif mengenal konsep sangat penting dikuasai oleh anak, meskipun anak masih usia dini, karena dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak bisa lepas dari hitung-hitungan. Jadi sejak dini kemampuan mengenal konsep bilangan harus ditingkatkan.⁷

Kognitif merupakan kemampuan yang erat hubungannya dengan pengetahuan yang diperoleh oleh individu serta cara berpikir individu terhadap suatu kejadian, tindakan apa yang diamati di sekitarnya. Cepat tidaknya individu dalam menyelesaikan masalah sangat bergantung pada perkembangan kognitifnya. Oleh karena itu, pengembangan kognitif individu memiliki peran yang cukup besar dalam perkembangan potensi yang ada dalam diri anak untuk tahap berikutnya.

Kemampuan kognitif anak dapat ditunjukkan dengan cara melaksanakan kegiatan bermain menggunakan alat permainan yang mengandung unsur atau nilai edukatif. Sedangkan perkembangan kognitif adalah perkembangan kognitif adalah perkembangan berfikir atau kecerdasan, yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi dilingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana (wiyani,).⁸ Menurut piaget di kutip oleh buku

⁶ Khadijah, “ *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini* ” (Medan: Perdana Publishing, 2016) hal. 31

⁷ Romlah, “*Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Melalui Kartu Angka di TK Sekar Wangi Kedaton Bandar Lampung*” Jurnal Al-Athfal. Vol 1 No 1. 2018, hal. 3

⁸ Inggried Claudia Muloke, Dkk, “ *Pengaruh Alat Permainan Educatif (Puzzle) terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Linawan Kecamatan*

Nilawati Tadjudin tentang beberapa hal yang menjadi karakteristik pada tahap pra oprasional usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut : (1) mengenali warna-warna. (2) memahami perbedaan ukuran (besar kecil, tinggi pendek) (3) mengenali bentuk geometri. (4) memahami angka dan bisa menghitung 1-10.⁹

Jadi kesimpulan perkembangan kognitif merupakan sebuah kemampuan daya pikir pada penddikan anak usia dini yang dilakukan melalui panca indra dari apa yang dilihat, dengar, diraba atau dicium. Pengembangan daya pikir dilakukan dengan memecahkan masalah dan menyelesaikan konteks dengan menyeksi dan beradaptasi dengan lingkungan, proses pembelajaran dengan prinsip bermain sambil belajar sesuai dunia dan karakteristik anak usia dini.

Adapun beberapa tingkat perkembangan kemampuan anak usia dini 5-6 tahun yang harus dicapai anak dalam pembelajaran sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan kognitif adalah sebagai berikut :

Tabel 1
Kisi-Kisi Indikator perkembangan
Kognitif Anak Usia 5-6 tahun¹⁰

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Item	Jumlah
Perkembangan Kognitif	Mengenali warna-warna	Anak mampu memahami perbedaan warna-warna pada buah-buahan	Anak mampu menyelesaikan permainan puzzle pada buah-buahan	1
	Mengenali bentuk-bentuk Geometri	Anak mampu memahami bentuk-bentuk geometri	Anak mampu menyelesaikan permainan puzzle pada bentuk-bentuk geometri	1
	Memahami perbedaan ukuran	Anak mampu memahami ukuran besar kecil	Anak dapat membedakan benda ukuran besar kecil	1
	Memahami angka dan bisa mengitung 1-10	Anak mampu memahami angka bilangan 1-10	Anak dapat menyebutkan angka 1-10	1

	Dapat beradftasi dengan lingkungan	Anak mampu beradftasi dengan lingkungannya	Anak dapat Bekerja sama	1
Jumlah				5

Sumber: Piaget di kutip oleh buku Nilawati Tadjudin

Berdasarkan hasil Prasurvei yang peneliti lakukan pada RA Perwanida II Bandar Lampung bahwa masih ada anak-anak yang memiliki kemampuan kognitif yang belum dan mulai berkembang dan ada pula yang sudah berkembang dengan baik.

Tabel 2
Data Awal Perkembangan Kognitif Peserta Didik Di RA Perwanida II Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2019/2020¹¹

NO	NAMA	INDIKATOR TINGKAT PENCAPAIAN					KETERANGAN
		1	2	3	4	5	
1	Ahmad	BB	MB	MB	BB	MB	MB
2	Aisyah	MB	BSH	MB	BSH	BSH	BSH
3	Alvano	BB	MB	BB	BSH	MB	MB
4	Aulia	BSH	BSB	MB	BSH	BSH	BSB
5	Cinta	BB	MB	BSH	BSH	MB	BSB
6	Dimas	BB	MB	MB	BB	BB	BB
7	Fanni	MB	BSH	BB	MB	BSH	BSH
8	Fladiza	MB	MB	BB	MB	BSH	MB
9	Hanif	MB	BSH	MB	MB	BSH	BSH
10	Kumara	MB	BB	MB	BSH	BB	MB
11	Laila	MB	MB	MB	BSH	MB	BSH
12	Qonita	MB	MB	BB	MB	MB	MB
13	Moza	BSH	BSH	MB	BSB	BSH	BSB
14	Yusuf	BSB	BSH	MB	BSH	BSH	BSB
15	Aska	BB	MB	BB	BB	MB	BB

Sumber: Data hasil Observasi kognitif anak usia dini di RA Perwanida II Bandar Lampung.

Keterangan dalam penilaian perkembangan anak :

1. BB : Belum Berkembang, apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang bisa dinyatakan dalam indikator dengan ciri-ciri bintang 1 atau skor 1

¹¹ RA Perwanida II, Observasi di RA Perwanida II Bandar Lampung 20 April 2020.

2. MB : Mulai Berkembang, apabila seseorang peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal sebuah perilaku yang dinyatakan dalam indicator tetapi belum konsisten dengan ciri-ciri bintang 2 atau skor 2
3. BSH : Berkembang Sesuai Harapan, apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indicator dan mulai mulai konsisten dengan ciri-ciri bintang 3 atau skor 3
4. BSB : Berkembang Sangat Baik, apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam sebuah indikator secara konsisten atau lebih membudayakan dengan ciri bintang 4 atau skor 4.

Tabel 3
Hasil Persentase Pra Survey Perkembangan Kognitif Anak

NO	Kriteria	Jumlah	Persentase
1	BB (Belum Berkembang)	2	13%
2	MB (Mulai Berkembang)	7	47%
3	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	3	20%
4	BSB (Berkembang Sangat Baik)	3	20%
	Jumlah	15	100%

Berdasarkan hasil prasurvey yang peneliti lakukan di RA Perwanida II Bandar Lampung peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa perkembangan kognitif anak belum berkembang secara keseluruhan melihat dari hasil persentasi diatas maka dari itu peneliti tertarik menerapkan media Puzzle untuk mengembangkan kemampuan kognitif Anak Usia Dini Menggunakan Media Puzzle di RA Perwanida II Bandar Lampung. Hal ini dibuktikan dengan beberapa tingkah laku anak saat obsevasi berlangsung:

Anak belum mampu memahami angka dan lambang bilangan, contoh : pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung anak dapat menyebutkan angka akan tetapi belum mengerti lambing bilangannya, anak masih merasa kebingungan ketika diminta menyebutkan beberapa lambang bilangan yang ditunjukan guru, Anak belum dapat mengurutkan lambang bilangan secara urut, lambang bilangan 6 dan 9 pun terkadang anak masih kesulitan dalam membedakannya. Dalam pembelajaran menghubungkan benda dengan lambang bilangannya masih banyak anak yang melakukan kesalahan dalam menghubungkan atau memasangkannya, dan anak masih kebingungan pada saat mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling terkecil ke paling besar atau sebaliknya.¹²

¹² Hasil, observasi Di RA Perwanida II Bandar Lampung, pada tanggal 20 April 2020.

Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas B tentang hasil observasi mengenai indikator perkembangan kognitif anak.¹³ Dalam hal ini guru kelas B memberikan keterangan tentang hasil observasi yang peneliti lakukan di antaranya yaitu : anak memang belum mampu mengurutkan lambang bilangan secara berurutan, lambang bilangan 6 dan 9 pun terkadang anak masih kesulitan dalam membedakannya. Dalam pembelajaran menghubungkan benda dengan lambang bilangannya masih banyak anak yang melakukan kesalahan dalam menghubungkan atau memasangkannya. Dan anak masih kebingungan pada saat mengurutkan, benda berdasarkan ukuran paling terkecil ke paling terbesar atau sebaliknya. Guru telah mencoba menggunakan berbagai media pembelajaran yaitu media pembelajaran yaitu media balok, media papan geometri dan foto secara berulang-ulang tetapi belum mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak sesuai harapan.

Banyak sekali jenis-jenis permainan untuk anak usia dini yang bisa dimainkan oleh anak. Namun sebaiknya jika permainan itu bisa mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Penggunaan permainan pada anak usia dini adalah sebuah jalan untuk mengenal diri mereka sendiri dan menemukan dunianya selain itu permainan juga penting sebagai wahana dalam belajar (Cambridge University Press) sehingga dalam menggunakan permainan yang akan dilakukan oleh anak, pihak orang tua dan guru hendaknya melihat unsur keedukatifan.

Permainan edukatif merupakan segala bentuk permainan yang dirancang agar memberikan manfaat pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada pemainnya termasuk anak-anak. Menurut Khobir permainan edukatif yaitu suatu kegiatan yang menyenangkan dan merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif memiliki sifat-sifat seperti bongkar pasang, pengelompokan, memadukan, mencari padanan, merangkai, membantuk, menyusun dan lain sebagainya. Namun setiap permainan yang diterapkan di sekolah harus melihat media, tempat, kecocokan dan tingkat kesukaran dari permainan itu sendiri. Mulyasa menyatakan bahwa bermain yang dijadikan sebagai pendekatan pembelajaran hendaknya memperhatikan tahapan perkembangan anak. Dengan demikian dalam bermain harus memperhatikan kematangan atau perkembangan anak, alat yang akan digunakan, dan tempat bermain anak itu sendiri. Permainan edukatif tidak hanya meliputi permainan modern namun juga permainan tradisional.

Permainan modern tidak harus mahal, hanya saja yang perlu orang tua pahami adalah kegunaan dari permainan itu sendiri. Menurut Indrijati ada

¹³ Hasil wawancara, wali kelas B Di RA Perwanida II Bandar Lampung, pada tanggal 20 April 2020.

beberapa kriteria yang perlu dipenuhi ketika akan membeli permainan agar bermanfaat dan bersifat mendidik bagi anak yaitu yang pertama dapat merangsang aktivitas fisik agar tubuh menjadi sehat, yang kedua aman bagi kesehatan dan fisik, yang ketiga dapat membantu anak untuk mengeksplorasi dan bereksperimen, yang keempat dapat dibongkar pasang, yang kelima dapat memotivasi anak meniru perilaku dan cara berfikir orang dewasa. Permainan tradisional juga berpengaruh seperti yang telah diungkapkan oleh Indrijati bahwa permainan tradisional penting untuk anak untuk menjaga warisan budaya dan memperkenalkan anak dengan permainan tradisional daerah serta dalam permainan tradisional memiliki variasi dalam setiap permainannya. Contoh permainan edukatif dalam meningkatkan kognitif anak adalah bermain puzzle, bermain puzzle merupakan permainan menyusun suatu bentuk atau gambar tertentu. Menurut Soetjiningsih contoh alat permainan anak yang dapat menstimulus kognitif adalah puzzle. Puzzle merupakan permainan yang dapat meningkatkan kognitif anak karena bermain puzzle anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Veronica bahwa aspek kognitif anak usia 5-6 Tahun meningkat sebesar 94,73% melalui permainan tebak namaku yang didalam permainan tersebut merupakan permainan menyusun puzzle.¹⁴

Berdasarkan uraian di atas, peneliti merasa perlu melakukan upaya dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak dengan memberikan aktivitas belajar dengan metode bermain menggunakan media permainan puzzle. Aktivitas dengan media permainan puzzle dapat mempengaruhi kecerdasan kognitif pada anak. Media permainan puzzle merupakan media gambar yang termasuk ke dalam media visual karena dapat dicerna melalui indera penglihatan. Puzzle adalah 6 permainan yang menyusun suatu gambar menjadi bentuk utuh dari kepingan-kepingan. Pembelajaran dengan penggunaan media permainan puzzle anak dapat melatih intelegensi dalam memecahkan masalah, anak akan dilatih untuk berfikir dan aktif dalam aktivitas di kelas.

Menurut Sujiono dalam penerapan media terdapat beberapa fungsi dapat pengembangan kognitif anak yaitu merangsang anak melakukan kegiatan, pemikiran, perasaan perhatian, minat mengembangkan imajinasi, melatih kepekaan berfikir dan digunakan sebagai alat permainan.¹⁵

Dunia anak usia dini adalah bermain dan belajar dilakukan dengan atau sambil bermain yang melibatkan semua indra anak. Salah satu metode yang dapat mendukung keterampilan anak yaitu melalui bermain.

¹⁴ Veronica Nina, "Permainan Edukatif dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini", Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 4 No. 2 Agustus 2018. Hal. 52-53

¹⁵ Yuliani Nurani Sujiono, " *Metode Perkembangan Kognitif* " (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014) hal. 85

Bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.¹⁶ Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai sarana bermain yang sekaligus bermanfaat bagi perkembangan anak, dalam istilah yang lebih sederhana alat permainan edukatif dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk belajar melalui aktifitas bermain.¹⁷ Menurut Marasaoly menyatakan “ salah satu permainan edukatif yang dapat mengoptimalkan seluruh kemampuan dan kecerdasan anak adalah permainan *puzzle* ”¹⁸

Puzzle merupakan bentuk permainan modern yang dimainkan dengan cara menyusun potongan gambar menjadi satu, sehingga sesuai gambar aslinya atau sesuai yang diinginkan.¹⁹ *Puzzle* dalam bahasa Indonesia berarti teka teki, teka teki biasanya dilakukan anak dalam bermain dengan temannya sebagai permainan kelompok. Bermain sangat bermanfaat bagi perkembangan otak anak dan anak belajar melalui bermain. Bermain yang melatih penglihatan, mengasah otak, dan motorik anak seperti bermain *puzzle*. Bermain *puzzle* anak dapat memahami bentuk, warna dan ukuran mana yang tepat untuk disatukan dengan potongan lainnya dan akan melatih anak memecahkan masalah.

Media pembelajaran *puzzle* merupakan media pembelajaran bentuk permainan yang menantang daya kreativitas dan ingatan anak. Permainan ini lebih berkesan saat pembelajaran dikarenakan munculnya motivasi anak untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa diulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan kesempatan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba dan terus mencoba hingga berhasil. Bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk berpikir dan bertindak imajinatif serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kognitif anak.²⁰

Menurut Reny Yulianty permainan *puzzle* yaitu dapat mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih membaca, melatih nalar, melatih kesabaran dan pengetahuan anak.²¹ Menurut Hamid Bahari tujuan dari permainan

¹⁶ Yuliani Nuraini Sujiono, “*Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*” (Jakarta: PT Indeks, 2003) hal. 6

¹⁷ M. Fadlillah, “*Bermain dan Permainan*” (Jakarta: Kencana, 2017) hal. 56

¹⁸ Komang Srianis, Dkk, “*Penerapan metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Anak Dalam Mengenal Bentuk*” e-journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Vol. 2 No. 1, (2014)

¹⁹ M. Fadlillah, *ibid*, hal. 112

²⁰ Hidayat Eka Wahyu, “*Penggunaan Media Puzzle Kontruksi Terhadap hasil Belajar Kognitif Siswa*” journal of islamic Education Studies. Vol. 1 No. 1, 2018. Hal. 65

²¹ Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini “*Pembuatan dan Penggunaan APE Anak Usia 3-6 Tahun*” (Jakarta: Depdiknas, 2003)

puzzle yaitu melatih ketelitian, dapat mengembangkan kognitif anak, kesabaran anak dan konsentrasi anak.²²

Aktivitas penggunaan media puzzle juga melibatkan koordinasi mata dan tangan dan anak dapat bereksplorasi menurut kemampuan dan minatnya. Penggunaan media puzzle akan melatih anak untuk melatih daya ingat, belajar dengan bermain, mengenal bentuk dan dapat melatih daya pikir anak dalam memecahkan kepingan puzzle. Penggunaan media puzzle akan melatih anak untuk berfikir secara aktif dan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan aktif. Penggunaan media puzzle tersebut diharapkan perkembangan kognitif anak berkembang dengan optimal dan mampu mempersiapkan anak untuk masuk jenjang pendidikan selanjutnya. Pembelajaran merupakan bentuk penyelenggaraan pendidikan yang memadukan secara sistematis dan berkesinambungan dari kegiatan-kegiatan pembelajaran dapat dilakukan di TK manapun diluar lingkungan TK dalam wujud penyediaan pengalaman belajar untuk semua peserta didik. Belajar pada anak usia dini tidak selalu harus dilakukan dalam keadaan yang teratur dan berjangka waktu tertentu, anak-anak bisa saja belajar sambil melakukan aktivitas berlari-lari atau melalui bernyanyi. Permainan yang bervariasi dapat dijadikan materi dan cara yang tepat untuk menstimulasi kecerdasan anak.

Namun pada kenyataan, orang tua dan guru sering melakukan kesalahan dalam mengartikan bermain pada usia anak-anak. Selama ini jika anak sudah belajar sambil bermain di TK, banyak orang tua membebani anak dengan tuntutan anak yang berat, seperti anak sudah pandai menulis, berhitung dan membaca. Begitu juga dengan pihak TK, di lembaga pendidikan anak usia dini prinsip belajar melalui bermain sebagian belum berjalan dengan benar. Sehingga tujuan bermain bagi anak tidak tercapai.

Rendahnya kemampuan anak menjadi petunjuk adanya kecenderungan kelemahan dan sekaligus kesulitan belajar, yang dalam hal ini berarti ada kesulitan pada anak dalam menerima pembelajaran. Dengan permainan yang monoton anak akan cepat bosan dan menyebabkan perkembangan kognitif pada anak akan menjadi rendah. Karena anak memiliki anggapan bahwa bermain dengan menggunakan permainan itu sulit dan kurang disukai. Sementara itu guru juga masih belum optimal dalam menyediakan permainan edukatif bagi anak usia dini. Agar materi pengajaran yang disampaikan oleh guru mudah diterima maka sebagai guru harus mampu mencari cara yang efektif dan perlu melakukan tindakan tertentu untuk meningkatkan perkembangan kognitif.

C. Fokus Penelitian

²² Hamid Bahari, *“Perangsang Karakter Positif Anak”* (Jogyakarta : Diva Pers, 2013) hal. 23

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan diatas, maka Peneliti Memfokuskan pada masalah Penerapan Permainan Puzzle dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun di RA Perwanida II Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus masalah diatas yang telah peneliti uraikan, maka rumusan masalah peneliti yaitu: “Bagaimana Penerapan Permainan Puzzle dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun di RA Perwanida II Bandar Lampung?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan peneliti yaitu untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan Penerapan Permainan Puzzle dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun di RA Perwanida II Bandar Lampung.”

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang hendak dicapai, maka penelitian diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi ilmu pengetahuan khususnya tentang permainan *puzzle* untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia dini.
- b. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi tambahan referensi bagi penelitian lainnya yang berhubungan dengan pengembangan kognitif.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru : dapat dijadikan solusi guru untuk dalam menentukan metode dan media dalam mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia dini.
- b. Bagi Taman Kanak-kanak : agar dapat memberikan saran dan anjuran kepada guru dan pihak-pihak yang terkait dalam pembelajaran yang inovatif yaitu cara mengembangkan perkembangan kognitif pada anak usia dini.
- c. Bagi anak : dapat membantu dalam mengembangkan kecerdasan mereka dan untuk mengembangkan perkembangan kognitif mereka.
- d. Bagi orang tua : sebagai motivasi orang tua dalam memberikan alat permainan edukatif untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak dalam proses pembelajaran saat dirumah.

G. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan uraian singkat mengenai hasil penelitian yang telah di lakukan sebelumnya tentang masalah-masalah sejenisnya. Penelitian ini berfungsi sebagai data otentik orisnilitas/ keahlian penelitian. Diantaranya penelitian sejenis yang telah dilakukan sebagai berikut :

1. Rahima, Deni Seriawan dengan jurnal yang berjudul “ Pengaruh Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Dalam Mengenal Bentuk dan Warna Pada Anak Prasekolah Di TK Aiyiyah IV Kota Jambi “. Penelitian memiliki tujuan menganalisis dan mendeskripsikan mengeksplorasi pengaruh permainan edukatif puzzle adalah pembelajaran yang efektif yang mendukung perkembangan kognitif setelah diberikan permainan edukatif dengan media puzzle. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak terutama dalam belajar dan pemecahan masalah anak dapat berkembang dengan baik apabila kegiatan dan media yang diadakan guru menarik dan menyenangkan sehingga anak akan tertarik mengikuti kegiatan tersebut. Beberapa penelitian yang telah dilakukan tersebut dijelaskan bahwa penggunaan media puzzle memiliki pengaruh dalam peningkatan perkembangan kognitif anak.²³
2. Ferdina Ambasari dengan jurnal yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Puzzle Pada Anak Kelompok A di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal I penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara meningkatkan kognitif anak melalui bermain puzzle. Jenis penelitian ini yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi, berdasarkan hasil observasi dapat disimpulkan bahwa bermain puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak secara klasikal dari 16 anak terdapat 12 anak yang sudah berkembang kemampuan kognitifnya. Kemampuan kognitif anak khususnya anak kelompok A'Aisyiyah Bustanul Athfal I Kaliawates jember.²⁴
3. Yesi Ratna Sari dengan jurnal yang berjudul Penggunaan Media Puzzle Terhadap Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK LPM Raman Endra. Penelitian ini berjudul unruk mengetahui perbedaan peningkatan perkembangan kognitif anak melalui media puzzle terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di Tk LPM Raman Endra. Penelitian ini merupakan merupakan penelitian kuanlitatif dengan menggunakan pendekatan eksprimen. Metode By Subjek Design. Tehnik pengambilan sampel menggunakan purposive

²³ Rahima, Deni Seriawan, *Pengaruh Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Dalam Mengenal Bentuk dan Warna Pada Anak Prasekolah Di TK Aiyiyah IV Kota Jambi Tahun Pelajaran 2015/2016*.

²⁴ Ferdina Ambasari, *Penggunaan Media Puzzle Terhadap Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK LPM Raman Endra*. Jurnal pendidikan dan Khatulistiwa Program Study Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Untan Pontianak, Vol.8,No II,2019.

sampling, sample dalam penelitian ini berjumlah 38 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Data dianalisis dengan menggunakan uji-t untuk melihat perbedaan perkembangan kognitif anak dalam pembelajaran dan pemecahan masalah anak sebelum dan sesudah aktivitas media puzzle. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh media puzzle terhadap perkembangan kognitif sebelum dan sesudah penggunaan media puzzle. Hasil ini berarti bahwa penggunaan media puzzle dapat membantu untuk menstimulus perkembangan kognitif anak, terutama pada perkembangan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun.²⁵

4. Inggried Claudia Muloke, Amatus Yudi Ismanto, Yolanda Batha dengan jurnal yang berjudul Pengaruh Alat Permainan Edukatif Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Linawan Kecamatan Pinilosian Kabupaten Bolang Monggondow Selatan. Tujuan penelitian ini adalah diketahui pengaruh alat permainan edukatif (puzzle) terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Selatan. Desain penelitian ini menggunakan metode Pra Eksperimen dengan pendekatan one group pretest-post test design. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling size sebesar minimal 30 orang responden. Hasil uji statistik hasil uji paired simple t-test dengan tingkat kepercayaan 95% dan diperoleh terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di desa linawan kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolang Monggondow Selatan.²⁶
5. Penelitian ini yang dilakukan oleh Khatimah dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Puzzle Pada Kelompok B tk Tunas Harapan”. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu mendeskripsikan bahwa media puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak melalui media puzzle pada kegiatan menyusun puzzle menjadi bentuk utuh dari pra tindakan, siklus I dan II mengalami perubahan yang sangat pesat signifikan disetiap siklusnya.

Dari beberapa penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa ada berbagai jenis macam kegiatan yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Persamaan dari penelitian diatas yaitu sama-sama meningkatkan perkembangan kognitif anak yang membedakanya adalah

²⁵ Yesi Ratna Sari, *Penggunaan Media Puzzle Terhadap Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK LPM Raman Endra Tahun Pelajaran 2010/2011*.

²⁶ Inggried Claudia Muloke, Amatus Yudi Ismanto, Yolanda Batha dengan jurnal yang berjudul Pengaruh Alat Permainan Edukatif Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. Vol 4, No 7, 2019

cara yang digunakan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak anak usia dini yang dijadikan sasaran penelitian ada di RA Perwanida I Bandar Lampung sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah dengan kegiatan penerapan permainan media puzzle dari paparan itu perbedaan adalah dari segi geografis, persamaanya yaitu pada sasaran penelitian anak usia 5-6 tahun.

H. Metode Penelitian

secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.²⁷ Metode penelitian adalah cara atau teknik utama yang digunakan dalam melakukan suatu penelitian dengan melalui metode-metode ilmiah. Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif, yaitu bentuk penelitian yang memberikan gambaran mengenai objek yang diamati atau fokus penelitian. Penelitian deskriptif dipilih karena penelitian yang akan dilakukan adalah berkaitan dengan peristiwa-peristiwa yang berlangsung dan berkenaan dengan kondisi masa sekarang. Menurut Sukardi, metode deskriptif adalah metode yang secara umum dilakukan dengan tujuan utama untuk menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek atau subjek yang diteliti secara tepat.²⁸ Penelitian lapangan yaitu penelitian yang dilaksanakan dalam lingkup kehidupan yang sebenarnya, dimana penelitian ini dilaksanakan di RA Perwanida II Bandar Lampung dan penelitian ini dengan melihat hal-hal yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

2. Subjek dan Objek penelitian

a. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek adalah anak usia 5-6 Tahun RA Perwanida II Bandar Lampung tahun ajaran 2019/2020.

b. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah objek yang dijadikan peneliti atau yang menjadikan pokok persoalan yang hendak diteliti untuk mendapatkan data secara terarah. Dalam objek penelitian ini adalah masalah yang diteliti yaitu penggunaan media permainan puzzle dapat mengembangkan kognitif anak di RA Perwanida II Bandar Lampung.

3. Teknik Pengumpulan Data

²⁷ Sugiyono, “*Metode Penelitian Pendidikan*” (Bandung: Alfabeta, 2015) hal. 3

²⁸ Sukardi, “*Metode Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*” (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016) hal. 157

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapat data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.

Dalam penelitian kualitatif peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi (pengamatan), interview (wawancara) dan dokumentasi.

a. Metode Observasi

Metode observasi merupakan seorang penulis melakukan penamatan langsung kepada fenomena-fenomena objek yang diamati secara objektif dan hasilnya akan dicatat secara sistematis untuk memperoleh gambaran yang lebih nyata dengan kondisi lapangan. Metode observasi terdiri dari dua macam, yaitu observasi partisipan dan non-partisipan. Dalam penelitian ini hanya menggunakan observasi partisipan yaitu peneliti terlibat mengobservasi secara langsung aktivitas dan proses belajar mengajar di TK.

b. Metode Wawancara

Metode wawancara meliputi suatu metode bertanya jawab antar dua orang atau lebih berhadapan secara fisik. Wawancara yaitu sebuah teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan kepada responden dan mencatat atau merekam jawaban-jawaban narasumber. Wawancara dilaksanakan oleh 1 orang guru kelas. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh data tentang penggunaan media permainan puzzle dalam mengembangkan kognitif anak usia dini.

c. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah suatu teknik pengumpulan data yang tidak langsung dilihat kepada subjek penelitian, dengan melalui dokumen²⁹. Metode ini digunakan sebagai metode tambahan yang berasal dari sumber-sumber bahan tertulis. Metode ini untuk menggali data tentang sejarah singkat berdirinya RA Perwanida II Bandar Lampung, visi dan misi, jumlah pendidik, jumlah peserta didik, sarana dan prasarana serta dokumentasi lainnya yang berkaitan dengan penggunaan media permainan puzzle dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Perwanida II Bandar Lampung.

4. Uji Keabsahan Data

Agar memperoleh konsistensi ini dan arah terhadap aspek yang diteliti, penulis melakukan triangulasi sebagai cara meningkatkan validitas

²⁹ Sugiyono, “*Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*” (Bandung : Alfabeta, 2015) hal.222

data dengan memanfaatkan sesuatu diluar data tersebut untuk kepentingan pengecekan serta perbandingan terhadap data yang sudah penulis kumpulkan.

Untuk menentukan keabsahan data memerlukan teknik pemeriksaan data yang berdasarkan atas sejumlah pilihan tertentu, sedangkan dalam penelitian ini teknik pemeriksaan data yang dilakukan adalah triangulasi sumber. Berikut ini macam-macam triangulasi tersebut adalah:

a. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber akan membuktikan integritas data yang dilakukan dengan cara mengecek data suatu informasi yang sudah didapatkan melalui keadaan serta alat yang berbeda pada metode kualitatif. Sumber dibandingkan dengan hasil yang sudah diperoleh dari informasi yang berbeda dengan data dari beberapa informasi kunci yang berupa catatan laporan.³⁰

b. Triangulasi teknik

Triangulasi teknik adalah suatu teknik membandingkan hasil wawancara mendalam dengan hasil observasi didukung dengan metode observasi pada saat wawancara serta melakukan survey langsung dilapangan.

c. Teknik pemeriksaan dengan memanfaatkan berbagai macam teori

Teknik pemeriksaan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan teknik pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan sumber dan menggunakan metode.

Untuk meningkatkan kredibilitas data penulis melakukan langkah sebagai berikut:

- a. Penulis mengikuti langsung melaksanakan tahap pengumpulan data dilapangan.
- b. Melakukan pengamatan pada proses wawancara mendalam berlangsung.

5. Teknik Analisis Data

Selanjutnya data yang diperoleh diedit, disusun secara sistematis, maka selanjutnya adalah menganalisis pada hasil yang sudah didapatkan. Menurut Bogdan teknik analisis data adalah suatu proses mencari, menyusun dengan sistematis data yang dikumpulkan dari hasil wawancara, catatan lapangan sehingga dapat mempermudah memahami dan hasilnya dapat diberikan kepada orang lain.³¹ Data yang telah didapatkan diolah dan menggunakan penelitian kualitatif (deskriptif) serta analisis domain agar mendapatkan gambaran umum serta menyuluruh pada objek dengan menerangkan teknik analisis selama dilapangan dan dilakukan secara aktif melalui proses data reduksi, data display, dan *verivication*.

³⁰ Ibid, Sugiyono, hal. 224

³¹ Ibid, Sugiyono, "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*", hal. 244

a. Reduksi data (*Data Reduction*)

Data yang didapatkan lapangan langsung ditulis dengan rapi, terperinci serta sistematis setiap selesai mengumpulkan data.

b. Display data (*data Display*)

Jika data yang didapatkan masih kurang memberikan gambaran secara menyeluruh, maka diperlukan display data. Display data merupakan penyajian suatu data dalam bentuk matrik, *network*, chart, atau grafik dan sebagainya.

c. Penarikan kesimpulan dan verifikasi (*verivication*)

Penarikan kesimpulan adalah upaya pemahaman dan menafsirkan data untuk menggambarkan secara mendalam dan untuk mengenai masalah yang diteliti.³² Data yang terdapat dalam penelitian ini berbentuk data kualitatif yang dihasilkan melalui proses wawancara, observasi, serta dokumentasi. Selanjutnya data-data tersebut ditulis dalam bentuk narasi deskriptif untuk menggambarkan peristiwa-peristiwa yang dialami oleh subjek. Dengan menggunakan cara ini akan diperoleh kesimpulan yang nyata serta dapat dipertanggung jawabkan.



³² Opcit, Sugiyono, hal. 249

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Perkembangan Kognitif

1. Pengertian Kognitif

Pengertian kognitif secara umum kemampuan atau potensi intelektual seseorang dalam berpikir, mengetahui, dan memecahkan masalah. Dengan demikian, kognitif berkaitan dengan persoalan yang menyangkut kemampuan untuk mengembangkan kemampuan otak (akal rasional).

Sebagaimana firman Allah SWT dalam surat al-Hajj ayat 46 :

أَفَلَمْ يَسِيرُوا فِي الْأَرْضِ فَتَكُونَهُمْ قُلُوبٌ يَعْقِلُونَ بِهَا أَوْ آذَانٌ يَسْمَعُونَ بِهَا فَإِنَّهَا لَا تَعْمَى
الْأَبْصَارُ وَلَكِنْ تَعْمَى الْقُلُوبُ الَّتِي فِي الصُّدُورِ ﴿٤٦﴾

*Artinya: Maka apakah mereka tidak berjalan di muka bumi, lalu mereka mempunyai hati yang dengan itu mereka dapat memahami atau mempunyai telinga yang dengan itu mereka dapat mendengar? Karena Sesungguhnya bukanlah mata itu yang buta, tetapi yang buta, ialah hati yang di dalam dada. (Q. S Al-Hajj ayat 4)*³³

Berdasarkan surat al-hajj ayat 46 dapat di pahami bahwa pusat berfikir yang luar bias letaknya ada di hati, maka untuk memahami al-Qur'an tidak bisa hanya menggunakan kognitif atau akal saja ia harus dipahami dan di hayati kemudian di amalkan.

Menurut Neiser Istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition* pada awalnya *knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti luas, *cognition* ialah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan. Selanjutnya kognitif juga dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.³⁴

Teori kognitif lebih menekankan bagaimana proses atau upaya untuk mengoptimalkan kemampuan aspek rasional yang dimiliki oleh orang lain. Di dalamnya tercakup aspek-aspek: pengetahuan (*knowledge*),

³³ QS AL-Hajj ayat 4.

³⁴ Khadijah, " *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*" (Medan: Perdana Mulya Sarana, 2016), hal. 31

pemahaman (*comprehention*), penerapan (*aplication*), analisa (*analysis*), sintesa (*sinthesis*), evaluasi (*evaluation*).³⁵ Kognitif merupakan proses berfikir anak, dimana memunculkan kemampuan menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan kejadian atau peristiwa.

Pengertian kognitif menurut Piaget adalah kemampuan seseorang merasakan dan mengingat, serta membuat alasan untuk berimajinasi. Menurut Santrock, kognitif mengacu kepada aktifitas mental tentang bagaimana informasi masuk kedalam pikiran, serta dipanggil kembali dan digunakan dalam aktivitas kompleks seperti berfikir.³⁶

Perkembangan kognitif tidak hanya meliputi matematika dan sains, namun juga pemecahan masalah dan penguasaan konsep, hal tersebut dapat dikembangkan melalui sosial dan budaya sekitar anak. Menurut Billett kognisi manusia lebih dari kepandaian individu dan dibentuk melalui kontribusi dari dunia sosial. Sejalan dengan pendapat Billett, Wong (2017) berpendapat bahwa dalam perkembangan kognitif anak usia dini dapat dikembangkan melalui interaksi. Interaksi dapat dilakukan dengan cara bermain atau dengan benda-benda yang ada disekitar.

Menurut Daehler dan Bukatko sebagaimana dikutip oleh Muhibin syah mengemukakan bahwa “bayi manusia memulai kehidupannya sebagai organisme sosial yang betul-betul berkemampuan, sebagai mahluk hidup yang mampu belajar, sebagai mahluk hidup memahami.”³⁷ Menurut F.J.Monks, dkk, mengungkapkan bahwa perkembangan kognitif adalah “pengertian yang luas mengenai berfikir dan mengamati, jadi tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan”.

Kemampuan kognitif seorang berkaitan dengan bagaimana individu dapat mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya. Perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya.³⁸

2. Tahap Perkembangan Kognitif

³⁵ Demianus, DKK, “Perkembangan Cara Berpikir Anak Usia 2-7 Tahun dengan Menebak Gambar dan Ukuran Melalui Video dengan Teori Kognitif” Jurnal Jafrayy 2016, hal. 2

³⁶ Ujang khiyarusoleh”*Konsep Dasar Pengemangan Kongnitif Pada Anak Menurut Piaget*” Jurnalc Dia Lektika Jurusan PGSD, Vol.5 No.1.

³⁷ Muhibbin Syah, Psikologi Belajar, (Jakart : Raja Grapindo Persada, 2005), Edisi Revisi, hal.22

³⁸ Desmita, “*Psikologi Perkembangan*” (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005) hal. 103

Perkembangan kognitif berpusat pada perkembangan cara penerimaan dan mental anak. Menurut Piaget, anak-anak mencoba berusaha memahami hal-hal baru untuk mengembangkan pola pikir dan jika pemahaman anak tidak tercapai, maka anak berusaha untuk menyesuakannya dengan cara membatasinya. Piaget mengidentifikasi 4 (empat) tahapan utama perkembangan kognitif yaitu sensorimotor, pra operasional, operasional konkret dan operasional formal.

a. Tahap Sensorimotor (lahir 0-2 tahun)

Perkembangan kognitif bayi sampai kira-kira berusia 2 tahun pada umumnya mengandalkan observasi dari panca indera dan gerakan tubuh mereka. bayi berkembang dengan cara merespon kejadian dengan gerak refleks atau “pola kesiapan”. Mereka belajar melihat diri mereka sebagai bagian dari objek yang ada dilingkungan.

Menurut piaget, bayi lahir dengan sejumlah refleks bawaan selain juga dorongan untuk mengeksplorasi dunianya. Skema awalnya dibentuk melalui diferensiasi refleks bawaan tersebut. Periode sensorimotor adalah periode pertama dari empat periode. Piaget berpendapat bahwa tahapan ini menandai perkembangan kemampuan dan pemahaman spatial penting dalam enam sub tahapan:

- 1) Sub-tahapan *skema refleks*, muncul saat lahir sampai usia enam minggu dan berhubungan terutama dengan refleksa.
- 2) Sub-tahapan *fase reaksi sirkular primer*, dari usia enam minggu sampai empat bulan dan berhubungan terutama dengan munculnya kebiasaan-kebiasaan.
- 3) Sub-tahapan *fase reaksi sirkular sekunder*, munculnya antar usia empat sampai sembilan bulan dan berhubungan terutama dengan koordinasi antara penglihatan dan pemaknaan.
- 4) Sub-tahapan *koordinasi reaksi sirkularis sekunder*, muncul dari usia sembilan sampai duabelas bulan, saat berkembangnya kemampuan untuk melihat objek sebagai sesuatu yang permanen walau kelihatannya berbeda kalau dilihat dari sudut berbeda.
- 5) Sub-tahapan *fase reaksi sirkular terier*, muncul dalam usia duabelas sampai delapan belas bulan dan berhubungan terutama dengan penemuan cara-cara untuk mencapai tujuan.
- 6) Sub-tahapan *awal representasi simbolik*, berhubungan terutama dengan tahapan awal kreativitas.³⁹

b. Tahap Praoperasional (2-7 tahun)

³⁹ Heny wulandari, “ *Kesehatan & Gizi Untuk Anak Usia Dini*” (Bandar Lampung: Fakta Press, 2014) hal. 28-29

Tahap ini adalah tahap persiapan untuk pengorganisasian operasi yang kongkret. Pada tahap ini pemikiran anak lebih banyak berdasarkan pada pengalaman kongkret daripada pemikiran logis, sehingga jika ia melihat objek-objek yang kelihatannya berbeda, maka ia mengatakannya berbeda pula. Pada tahap ini anak masih berada pada tahap pra-operasional belum memahami konsep kekekalan (*conservation*), yaitu kekekalan panjang, kekekalan materi, luas dan sebagainya.⁴⁰

Pada tahap ini objek-objek dan peristiwa mulai menerima arti secara simbolis. Sebagai contoh : kursi adalah (benda) untuk diduduki, penghormatan pada bendera merah putih dalam barisan adalah suatu upacara, sekolah adalah tempat belajar. Anak menyadari bahwa kemampuannya untuk belajar tentang konsep-konsep yang lebih kompleks dan meningkat bila ia diberi contoh-contoh yang nyata atau yang familiar (telah dikenal). Dengan contoh-contoh tersebut anak memperoleh suatu kriteria yang digunakan untuk “mendefinisikan” suatu konsep (misalnya: kursi dan pensil).

c. Tahap Operasi Nyata (7-11 Tahun)

Anak mulai mengatur data kedalam hubungan-hubungan logis dan mendapatkan kemudahan dalam memanipulasi data dalam situasi pemecahan masalah. Anak mampu membuat keputusan tentang hubungan-hubungan timbal balik dan yang berkebalikan, misalnya kiri dan kanan adalah hubungan dalam hal posisi atau tempat, serta “menjadi orang asing” adalah suatu proses timbal balik.

d. Tahap Operasi Formal (usia 11 dan seterusnya)

Pada masa ini pemikiran anak-anak mulai berkembang ke dalam bentuk yang merupakan ciri-ciri orang dewasa. Praremaja mulai dapat berpikir secara abstrak dan melihat kemungkinan-kemungkinan melampaui yang ada sekarang ini. Kemampuan-kemampuan ini terus berkembang sampai masa dewasa.

Tahap ini ditandai oleh perkembangan kegiatan-kegiatan (operasi) berpikir formal dan abstrak. Individu mampu menganalisis ide-ide, memahami tentang ruang dan hubungan-hubungan yang bersifat sementara. Orang muda ini mampu berpikir logis tentang data yang abstrak, mampu menilai data menurut kriteria yang diterima, mampu menyusun hipotesis dan mencari akibat-akibat yang mungkin bisa terjadi dari hipotesis tersebut, dan mampu membangun teori-teori dan

⁴⁰ Nilawati Tadjuddin, “ *Meneropong perkembangan Anak Perspektif Al-quran* ” (Depok: Herya Medik, 2014), hal. 149

memperoleh simpulan logis tanpa pernah memiliki pengalaman langsung.⁴¹

3. Karakteristik Perkembangan Kognitif

Karakteristik perkembangan kognitif yaitu anak dapat memahami konsep makna yang berlawanan seperti kosong penuh, ringan berat, atas bawah, dapat membedakan bentuk geometri (lingkaran, persegi dan segitiga) dengan objek nyata atau melalui visualisasi dalam bentuk gambar, dapat menumpuk balok atau gelang-gelang sesuai dengan ukuran secara berurutan, dapat mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk serta ukuran, mampu memahami suatu kejadian sebab akibat, dan dapat menyelesaikan suatu permasalahannya sendiri.

Perkembangan kognitif pada setiap tahapannya memiliki karakteristik tersendiri yang membedakan dengan tahapan yang lainnya. Adapun cara berpikir anak usia dini ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- a. *Transductive reasoning*, artinya anak berpikir yang bukan induktif atau deduktif tetapi tidak logis.
- b. Ketidakjelasan hubungan sebab akibat, artinya anak mengenal hubungan sebab akibat secara tidak logis.
- c. *Animism*, artinya anak menganggap bahwa semua benda itu hidup seperti dirinya.
- d. *Artificial*, artinya anak mempercayai bahwa segala sesuatu di lingkungan itu mempunyai jiwa seperti manusia.
- e. *Perceptually bound*, artinya anak mencoba melakukan sesuatu untuk menemukan jawaban dari persoalan yang dihadapinya.
- f. *Mental experiments*, artinya anak mencoba melakukan sesuatu untuk menemukan jawaban dari persoalan yang dihadapinya.
- g. *Centration*, artinya anak memusatkan perhatiannya kepada sesuatu ciri yang paling menarik dan mengabaikan ciri yang lainnya.
- h. *Egocentrism*, artinya anak melihat dunia di lingkungannya menurut kehendak dirinya sendiri.⁴²

4. Faktor-faktor yang memperaruhi perkembangan kognitif anak

Banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif, namun menurut piaget beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Faktor Hereditas

⁴¹ Mulyasa, “*implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*” (Jakarta: Bumi Aksara, 2015) hal. 52

⁴² Yudha dan Rudyanto, “*Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*” (Bandung: Depdiknas, 2004) hal. 201

Faktor hereditas merupakan totalitas karakteristik individu yang diwariskan orang tua kepada anak, atau segala potensi (baik fisik maupun psikis) yang dimiliki individu sejak masa konsepsi sebagai pewarisan dari pihak orang tua melalui gen-gen.

b. Faktor Lingkungan

Selain faktor hereditas, maka taraf kognitif seseorang juga dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Tingkat kognitif atau intelegensi seseorang sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan. Adapun faktor lingkungan yang menjadi dua unsur lingkungan yang sangat penting perannya dalam mempengaruhi perkembangan inteleg anak, yaitu keluarga dan sekolah.

1) Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pendidikan pertama dan utama. Dikatakan pertama karena sejak anak ada dalam kandungan dan lahir berada dalam keluarga. Dikatakan utama karena keluarga merupakan yang sangat penting dalam pendidikan untuk membentuk pribadi yang utuh. Semua aspek kepribadian dapat dibentuk dilingkungan ini. Pendidik yang bertanggung jawab adalah orang tua.

2) Sekolah

Sebagaimana lingkungan keluarga, maka lingkungan sekolah juga memainkan peranan penting setelah keluarga bagi perkembangan kognitif anak. Sebab, sekolah adalah lembaga formal yang diberi tanggung jawab untuk meningkatkan perkembangan anak termasuk perkembangan berfikir anak.⁴³

5. Manfaat Aspek Kognitif

Aspek kognitif mempunyai beberapa manfaat sebagai berikut:

- a. Memberikan wawasan dan imajinasi pada anak.
- b. Memberi rangsangan sensorik dan motorik otak anak agar tumbuh dan berkembang dengan baik.
- c. Untuk mencapai keberhasilan dalam pendidikan pada anak.
- d. Dapat mengekspresikan pikiran dan ide.
- e. Dapat mengenali warna.
- f. Dapat memahami perbedaan rasa.

B. Permainan *Puzzle*

1. Pengertian Permainan *Puzzle*

Permainan puzzle dikatakan permainan modern yang dimainkan dengan menyun potongan gambar menjadi satu, sehingga sesuai gambar aslinya yang diinginkan. Ragam puzzle sangat banyak, mulai dari bentuk

⁴³ Khadijah, “*Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*” (Medan: Perdana Mulya Sarana, 2016) hal. 41-47

binatang, anggota tubuh, huruf dan pepohonan. Alat permainan edukatif puzzle dapat digunakan mulai dari anak usia 2 sampai 8 tahun, yang membedakan dimasing-masing usia hanyalah tingkat kerumitan puzzle. Misalnya pada usia 2-3 tahun, potongan puzzle nya tidak lebih dari 5 keping, dan untuk anak usia 4-5 tahun potongan puzzle nya tidak lebih dari 6 keping. pendapat lain dari wahyuni & maureen permainan puzzle merupakan jenis permainan edukatif untuk melatih pola pikir anak dalam menyusun potongan menjadi satu kesatuan yang mempunyai bentuk yang utuh. Kemudian menurut Rokhmat yang menyatakan puzzle adalah permainan kontruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak atau gambar bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu.⁴⁴

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia puzzle adalah “tekateki” puzzle merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. Puzzle merupakan kepingan tipis yang terdiri dari 5-10 atau lebih potongan yang terbuat dari kayu atau lempengan karton dengan warna gambar yang jelas dan bentuk serta ukuran papan yang sederhana. Terbiasa bermain puzzle maka mental anak akan terlatih untuk terbiasa tenang tekun dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan yang didapat saat anak menyelesaikan puzzle merupakan salah satu pembangkit motivasi anak untuk hal-hal yang baru.

Puzzle merupakan permainan merangkai keping-keping gambar menjadi satu kesatuan utuh yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan. Teka-teki atau puzzle dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung.⁴⁵

Puzzle adalah permainan teka-teki atau bongkar pasang yang menghibur dan dapat dinikmati oleh anak-anak maupun orang dewasa. Namun permainan *puzzle* memiliki urgensi yang besar dalam mengembangkan imajinasi dan pemikiran yang inovatif dalam diri manusia. Sebab, manusia dipaksa untuk berkonsentrasi dan menggunakan daya pikirnya secara maksimal agar dapat menyelesaikannya. Bahkan manusia membutuhkan kadar tertentu dari imajinasi supaya dapat memahami dan menangkap dimensi-dimensi *puzzle* (teka-teki), karena *puzzle* tidak lain

⁴⁴ Trimantara hermansyah. “ *Megembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle*”, Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini Vol. 2 No. 1 Juni 2019. Hal. 27-28

⁴⁵ H. Zaini, B. Munthe, dan S.A. Aryani. “*Strategi Pembelajaran Aktif*” Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008

adalah pertanyaan yang tidak biasa yang membutuhkan pemikiran yang tidak lazim dan tidak langsung agar bisa dijawab dengan benar.⁴⁶

Menurut Reny yulianti permainan puzzle yaitu dapat mengasah otak anak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih membaca dan nalar, melatih kesabaran dan pengetahuan anak. Suatu gambar seperti gambar hewan dan manusia, buah-buahan, tumbuh-tumbuhan dan sebagainya, yang terbentuk kepingan-kepingan dan permainan yang tidak asing bagi anak-anak biasanya anak-anak merasa senang menyusun dan mencocokkan “bentuk” dan “tempatnya” atau (permainan bongkar pasang)⁴⁷

Menurut Ismail puzzle adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian yang menarik perhatian anak.⁴⁸ Sedangkan menurut Indriani puzzle merupakan sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan.⁴⁹

Penggunaan media puzzle digunakan untuk melatih keterampilan kognitif anak, karena dengan penggunaan media ini berfungsi untuk melatih motorik halus, melatih keterampilan tangan, persepsi visual yaitu untuk mencoba memecahkan masalah. Penggunaan media puzzle tersebut maka anak akan mengenal warna, bentuk, dan rupa dari benda- benda di sekitarnya.

Dapat disimpulkan bahwa Puzzle merupakan permainan menyusun atau menyatukan sebuah gambar atau tulisan yang terpecah menjadi beberapa kepingan dan memiliki daya tarik. Sehingga permainan puzzle akan membuat anak-anak menjadi termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan merangkai potongan puzzle secara cepat.

2. Macam-macam Permainan Puzzle

Macam-macam *puzzle* ada beberapa macam sebagai berikut:

- a. *Puzzle* hewan : merupakan bentuk alat permainan edukatif yang paling banyak digunakan dan dijumpai di lembaga PAUD dan kebanyakan anak-anak juga menyukainya.
- b. *Puzzle* bentuk : merupakan alat permainan yang terbuat dari papan triplek yang halus permukaannya. Permainan ini di maksudnya untuk mengenal

⁴⁶ Abdullah Muhammad Abdul Mu'thi, “*Be a Genius Teacher*”, terj. Najib Junaidi (Surabaya: Pustaka Elba, 2008) hal.38

⁴⁷ Elo Paikoh, “*Penerapan Metode Bermain Puzzle dalam Meningkatkan Kognitif pada Pendidikan Anak Usia Dini(PAUD) Kasih Ibu Krawangsari Natar Lampung Selatan Tahun Ajaran 2013/2014*”, (Lampung: Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2014) hal. 24

⁴⁸ Ismail, Andang. “*Eduations Games: Panduan Praktis Permainan Anak yang menjadikan Anak anda Cerdas, Kreatif dan Saleh*”, Yogyakarta: Pro-U Media, 2011

⁴⁹ Indriani, Dina. “*Ragam alat Bantu Media Pengajaran*”, Yogyakarta: Diva Press, 2011

berbagai bentuk geometri kepada anak. Alat permainan semacam ini sangat cocok digunakan untuk usia 2-5 tahun.

- c. *Puzzle* buah secara umum *puzzle* ini sama dengan *puzzle-puzzle* yang lain hanya *puzzle* ini merupakan bentuknya buah-buahan.

Berdasarkan jenis *puzzle* yang telah disebutkan, *puzzle* edukatif termasuk dalam kategori *The Thing Puzzle*, dimana *puzzle* edukatif berisi audio, angka dan kata yang berhubungan dengan gambar buah untuk dijawab.⁵⁰

3. Manfaat dan Tujuan Permainan Puzzle

Manfaat dari permainan ini adalah meningkatkan kecerdasan anak untuk melatih mengenal (warna, bangunan, serta gambar) tujuannya adalah semakin tinggi derajat kesulitan suatu alat permainan maka semakin membutuhkan kemampuan berpikir yang tinggi dan lebih sesuai untuk dimainkan oleh anak dengan kemampuan berpikir yang memadai pula.⁵¹

Adapun menurut Soedjatmiko mengemukakan beberapa manfaat *puzzle*, diantaranya:

- a. Kognitif, kemampuan mengetahui dan mengingat
- b. Logika, kemampuan berpikir secara tepat dan teratur
- c. Kreatif/ imajinatif, kemampuan menghasilkan ide sesuai dengan konteks
- d. Visual, kemampuan mata menangkap bentuk dan warna objek⁵²

Selain itu adapun manfaat permainan *puzzle* ialah sebagai berikut:

- a. Mengasah otak dengan bermain *puzzle*, kecerdasan otak anak akan terlatih karena permainan ini melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah.
- b. Melatih koordinasi mata dan tangan, bermain *puzzle* melatih koordinasi tangan dan mata anak. Hal itu karenanya anak harus mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi gambar utuh.
- c. Melatih membaca, membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca.
- d. Melatih nalar, bermain *puzzle* dalam bentuk manusia akan melatih nalar anak-anak akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki dan lain-lain sesuai dengan logika

⁵⁰ Nuraini, “Penerapan Alat Permainan Edukatif Puzzle Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun di PAUD Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung” (Lampung: Universitas Islam Negeri, 2019) hal.37

⁵¹ Dwinami, “Media Puzzle Untuk Belajar Anak Usia Dini”, (Online), tersedia di <http://dwinami.wordpress.com/2014/12/10/media-puzzle-untuk-belajar-anak-usia-dini/> (10 Desember 2014)

⁵² Srimulyanti, “Pengembangan Puzzle Edukatif sebagai Media Pengenalan Angka Untuk Kelompok A di TK Purbanegara”, Gondokusuma, Yogyakarta. Hal.42

- e. Melatih kesabaran, dengan bermain *puzzle* kesabaran akan terlatih karena saat bermain *puzzle* dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan
- f. Pengetahuan dengan bermain *puzzle*, anak-anak akan mengenal warna dan berbagai bentuk. Anak juga akan belajar konsep dasar binatang, alam sekitar, jenis-jenis benda, antonim tubuh manusia dan lain-lain.⁵³

Selanjutnya tujuan *puzzle* menurut Jamil sebagai berikut:

- a. Meningkatkan kemampuan kerja sama kelompok
- b. Meningkatkan kemampuan anak mengenali suatu bentuk
- c. Melatih dan meningkatkan daya analisis anak suatu masalah.⁵⁴

Oleh karena itu permainan *puzzle* sangat baik untuk di terapkan pada anak usia dini sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kognitif anak-anak. Bermain dapat mengembangkan enam aspek perkembangan anak usia dini. Dibantu dengan penggunaan media *puzzle* maka tujuan dari penggunaan media *puzzle* ini yaitu untuk mengajarkan anak selalu berusaha dan pantang menyerah serta melatih kesabaran mereka. Anak melatih memfungsikan sel otaknya untuk mencari strategi dalam menyelesaikan masalah, serta melatih ketelitian, kecermatan dan kesabaran anak.

4. Langkah-langkah Penggunaan Media *Puzzle*

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, melalui bermain anak belajar mengenal lingkungannya. Kegiatan yang menyenangkan juga dapat meningkatkan aktivitas sel otak secara aktif, dalam proses pembelajaran yang dilakukan dikelas digunakannya suatu alat bantu atau media pembelajaran sebagai alat menyampaikan informasi, misalnya dengan penggunaan media *puzzle*.

Yulianti mengatakan terdapat langkah-langkah penggunaan media *puzzle* yaitu sebagai berikut:

- a. Lepaskan kepingan-kepingan *puzzle* dari tempatnya
- b. Acak kepingan-kepingan *puzzle* tersebut
- c. Mintalah anak untuk menyusun kembali kepingan-kepingan *puzzle*
- d. Berikan tantangan pada anak untuk menyusun kepingan *puzzle* dengan cepat, menggunakan hitungan angka 1-10 atau stopwatch.⁵⁵

Menurut Subagio dalam Khazanah langkah-langkah bermain *puzzle* antara lain:

⁵³ Elo Paikoh, “ Penerapan Metode Bermain *Puzzle* dalam Meningkatkan Kognitif pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Kasih Ibu Krawangsari Natar Lampung Selatan Tahun Ajaran 2013/2014”. Hal. 26

⁵⁴ Rosma, “ Penanganan Anak Hiperaktif Melalui Terapi Permainan *Puzzle* (studi kasus) di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung”. Hal. 53

⁵⁵ Yesi Ratna Sari, “ Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK LPM Raman Endra”. Hal. 23

- a. Guru menjelaskan peraturan dan proses permainan
- b. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok
- c. Guru membagi alat dan bahan permainan
- d. Siswa melakukan permainan
- e. Siswa berdiskusi tentang materi yang sedang dipelajari
- f. Siswa melaporkan hasil diskusi

Sedangkan menurut situmorang langkah-langkah bermain *puzzle* antara lain:

- a. Guru menyiapkan media *puzzle* dan menjelaskan peraturan penggunaan
- b. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok
- c. Guru membagi kerangka *puzzle* pada siswa
- d. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk menyusun *puzzle*
- e. Anak bersama guru membahas hasil kerja anak
- f. Guru melakukan evaluasi atas materi yang disampaikan.⁵⁶

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan langkah menggunakan media *puzzle* yaitu lepaskan kepingan-kepingan *puzzle* dari tempatnya, minta anak untuk mencari kepingan-kepingan *puzzle* tersebut lalu menyusun kepingan-kepingan *puzzle* tersebut, setelah itu anak diberi tantangan siapa yang lebih cepat menyusun kepingan-kepingan *puzzle* menggunakan stopwatch dan membacakan kepada gurunya hasil dari kepingan-kepingan *puzzle* tersebut berbentuk tulisan atau gambar setelah itu anak yang telah selesai menyusun kepingan tersebut akan menjadi pemenang.

5. Kelebihan dan kekurangan Permainan Puzzle

a. Kelebihan

kelebihan media puzzle antara lain :

1. Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran
2. Memperkuat daya ingat
3. Mengenalkan siswa pada sistem dan konsep hubungan
4. Dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih siswa untuk berfikir matematis (menggunakan otak kirinya).
5. Kelebihan Lain dari alat permainan puzzle adalah bahan-bahan yang digunakan adalah bahan yang mudah di gunakan dan mudah untuk dimainkan. Bahkan pada umumnya jika ada alat dan bahan yang diperlukan dalam melakukan suatu permainan. Maka alat dan bahan tersebut adalah alat-alat bekas yang ada di sekitar lingkungan mereka.

⁵⁶ Rosma, “ Penangan Anak Hiperaktif melalui Terapi Permainan puzzle (satdy kasus) di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung”, (Lampung: Institut Agama Islam Negeri Lampung, 2014) hal. 47

6. Alat permainan puzzle membuat anak berkembang lebih pesat, karena bentuk alat permainan yang menarik dan aman.
7. Ketika anak bermain dengan alat permainan puzzle maka anak akan melatih kemampuan motorik halus ataupun kecaerdasan lainnya sehingga aspek perkembangan psikomotorik.

b. Kekurangan

Mekurangan media puzzle antara lain:

1. Membutuhkan waktu yang lebih panjang
2. Menuntut kreatifitas pengajar
3. Kelas menjadi kurang terkendali
4. Media puzzle yang terlalu kompleks sehingga kurang efektif untuk pembelajaran dalam kelompok besa.
5. Ketika satu potongan puzzle hilang maka permainan tersebut tudak dapat dimainkan.
6. Belum banyaknya sekolah yang menggunakan media permainan puzzle dengan baik.

C. Pengembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Puzzle Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Anak belajar melalui bermain, mereka belajar dengan mengamati, mendengar dan melakukan satu pengetahuan atau hal yang baru bagi anak. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Yudiasmini penggunaan media puzzle maka dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif khususnya dalam belajar dan pemecahan masalah, anak dapat melakukan aktivitas secara langsung dan dapat mengaitkan pengalaman yang dimilikinya dengan penggunaan media puzzle. Penggunaan media puzzle akan membantu anak untuk belajar memecahkan masalah yang dihadapi terutama masalah yang dihadapi saat mencari beberapa kepingan dan menyusunnya menjadi suatu gambar yang utuh.

Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Muloke bahwa penggunaan media puzzle tersebut sangat baik karena dengan penggunaan media puzzle disitu anak akan menuntut aktif dalam kegiatan menyusun mencari kepingan, dan anak juga terlibat secara aktif dalam kegiatan tersebut. Anak belajar dengan melakukan, melihat dan menganalisis dengan pemikiran anak sehingga anak dapat menceritakan hasil penyusunan puzzle tersebut.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah Muhammad Abdul Mu'thi, "*Be a Genius Teacher*", terj. Najib Junaidi (Surabaya: Pustaka Elba, 2008)
- Demianus, DKK, "*Perkembangan Cara Berpikir Anak Usia 2-7 Tahun dengan Menebak Gambar dan Ukuran Melalui Video dengan Teori Kognitif*" Jurnal Jafrayy 2016,
- Desmita, "*Psikologi Perkembangan*" (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005)
- Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini "*Pembuatan dan Penggunaan APE Anak Usia 3-6 Tahun*" (Jakarta: Depdiknas,)
- Dwinami, "*Media Puzzle Untuk Belajar Anak Usia Dini*", (Online), tersedia di <http://dwinami.wordpress.com/2014/12/10/media-puzzle-untuk-belajar-anak-usia-dini/> (10 Desember 2014)
- Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan terjemah (Bandung PT, Sygma Examedia Arkanlema),
- Elo Paikoh, "*Penerapan Metode Bermain Puzzle dalam Meningkatkan Kognitif pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Kasih Ibu Krawangsari Natar Lampung Selatan Tahun Ajaran 2013/2014*".
- H. Zaini, B. Munthe, dan S.A. Aryani. "*Strategi Pembelajaran Aktif*" Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008
- Hamid Bahari, "*Perangsang Karakter Positif Anak*" (Jogyakarta : Diva Pers, 2013)
- Heny wulandari, "*Kesehatan & Gizi Untuk Anak Usia Dini*" (Bandar Lampung: Fakta Press, 2014)
- Hibana S, Rahman, *Konsep Dasar Anak Usia Dini*, (Yogyakarta, PGTKI Press, 2005)
- Hidayat Eka Wahyu, "*Penggunaan Media Puzzle Kontruksi Terhadap hasil Belajar Kognitif Siswa*" journal of islamic Education Studies. Vol. 1 No. 1, 2018.
- Ujang khiyarusoleh "*Konsep Dasar Pengemangan Kongnitif Pada Anak Menurut Piaget*" Jurnalc Dia Lektika Jurusan PGSD, Vol.5 No.1.
- Indriani, Dina. "*Ragam alat Bantu Media Pengajaran*", Yogyakarta: Diva Press, 2011

- Inggried Claudia Muloke, Dkk, “ *Pengaruh Alat Permainan Educatif (Puzzle) terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolang Mongondow Selatan*” e-journal Keperawatan (e-Kp) Vol. 5 No. 1, Februari 2017,
- Ismail, Andang. “ *Eduations Games: Panduan Praktis Permainan Anak yang menjadikan Anak anda Cerdas, Kreatif dan Saleh*”, Yogyakarta: Pro-U Media, 2011
- Kemendiknas, *UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 14*, (Jakarta: Dipdiknas)
- Khadijah, “ *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*” (Medan: Perdana Mulya Sarana, 2016),
- Komang Srianis, Dkk, “ *Penerapan metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Anak Dalam Mengenal Bentuk*” e-journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Vol. 2 No. 1,
- M. Fadlillah, “*Bermain dan Permainan*” (Jakarta: Kencana, 2017)
- Muhibbin Syah, Psikologi Belajar, (Jakart : Raja Grafindo Persada, 2005), Edisi Revisi, h.22
- Mulyasa, “ *implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*” (Jakarta: Bumi Aksara, 2015)
- Nilawati Tadjuddin, “ *Meneropong perkembangan Anak Perspektif Al-quran*” (Depok: Herya Medik, 2014),
- Nuraini, “ *Penerapan Alat Permainan Edukatif Puzzle Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun di PAUD Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung*” (Lampung: Universitas Islam Negeri, 2019)
- Romlah, *Pengembangan Media pembelajaran Puzzle melalui Kartu Angka di Taman kanak-kanak Sekar wangi Kedaton Bandar Lampung*, Jurnal Al-Athfal
- Rosma, “ *Penangan Anak Hiperaktif melalui Terapi Permainan puzzle (satu kasus) di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung*”, Lampung: Institut Agama Islam Negeri Lampung, 2014
- Srimulyanti, “*Pengembangan Puzzle Edukatif sebagai Media Pengenalan Angka Untuk Kelompok A di TK Purbanegara*”, Gondokusuma, Yogyakarta.
- Sugiyono, “*Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*” Bandung : Alfabeta, 2015

- Sukardi, *“Metode Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya”* Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016
- Trimantara hermansyah. *“ Megembangkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun melalui Alat Permainan Edukatif Puzzle”*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini Vol. 2 No. 1 Juni 2019.
- Veronica Nina, *“Permainan Edukatif dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini”*, Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 4 No. 2 Agustus 2018.
- Yesi Ratna Sari, *“ Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK LPM Raman Endra”*.
- Yudha dan Rudyanto, *“Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK”* Bandung: Depdiknas, 2004
- Yuliani Nuraini Sujiono, *“Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini”* Jakarta: PT Indeks, 2003



